Quelque soient les méthodes et le résultat Axel de Macèdes est hors de course pour le poste de gouverneur. Si les personnages ont enquêtés dans les milieux nobles, ils savent même que l'incompétent Simeon Ferrieres sera en poste là bas. Tout va bien si ce n'est l'importance des garnisons nécessitant l'ouverture d'un second front.

Maintenant les pjs si ils ont récupéré Death, peuvent penser à utiliser cette dernière comme leader d'une attaque militaire piorad contre la citadelle. (tout ça pour retrouver Sneaker et se venger)

Pendant leur voyage laissez les se creuser le cerveau sur les moyens de réunir une armée de piorads motivée et enragée pour prendre le fort d'assaut, vous pourrez ainsi leur expliquer les rudiments de la diplomatie piorad, plus on est fort et plus on est connu, plus le nombre de guerriers voulant nous accompagner est important.
Donc exploits, duels, réputation, partage du futur butin sont la clé pour réunir une armée piorad.

Death voudra dès le début du voyage, avoir droit à un porteur, si ils le lui accordent les pjs commenceront alors à voir les ennuis que cette dernière peux causer, duels, insultes, mise en danger permanente du groupe, bref, INTENABLE.

N'hésitez pas à sortir de vos cartons quelques armes à 150 points de la Loi du Sang avides d'en découdre avec un adversaire aussi teigneux. Les duels se succèdent au moindre prétexte et les armes doivent jouer les chaperons pour une arme déjà pas très finaude en temps normal.

C'est au terme d'environ deux mois de route mouvementée que la petite troupe atteindra le territoire piorad prêt de la grande forêt (et donc à proximité de la citadelle des glaces en plein mois du Bonheur.
Le premier village piorad qu'ils traverseront Brükenheim, sera en pleine effervescence, une énorme mêlée semble opposer une cinquantaine de piorads devant les femmes et les enfants du village, beaucoup d'hommes sont torse nus, et aucun n'a d'arme à la main, l'un d'eux porte à une main une tête de polac avant de se faire défoncer la mâchoire par un coup de poing etc..etc... en effet aujourd'hui le fils du Warjarl Orgünd Thomason ; Voreich Orgündson se marie, avec sa blonde fiancée Ingrid.
Pour l'occasion des jeux Piorads ont été organisés, c'est là l'occasion de faire découvrir aux pjs les rites et coutumes Piorads.

Et surtout c'est sûrement l'occasion de dégotter un porteur à death et de démarrer leur travail de relations publiques.
Quelque soit le choix des pjs, Death à flashée pour un grand blond musculeux qui vient de gagner au jeu de la charrue.
(Ce guerrier calme et un peu bêta n'est autre que Niels Tyr)

La première action que pourraient orchestrer les pjs est de faire en sorte que niels devienne Warjarl à la place du Warjarl ; pour ce faire ils peuvent par exemple gâcher la fête, ce qui entraînera un duel avec le fiston non porteur qui une fois tué entraînera un duel avec le père porteur qui une fois tué, et après un petit discours et un bon roleplay des pjs pour vendre les mérites de niels et de Death donnera le contrôle du village à death.

Orgünd Thomason et son arme Frozengod
Porteur Piorad
Frozengod (M)
Prestige 20
Att Normale Incontrôlée 75% (30 pts)
Combinaison offensive multiple (50 pts)
Tactique +30% (10 pts)
Augmentation temporaire : Rapidité (10 pts)
Bio-mécanique : pseudopode (5 pts)
Froid (20 pts)
Fonctionnement limité sur les femmes (-10 pts)
Racisme envers les Thunks (-5 pts)
Morningstar
Initiative : -5
Dégâts : G (H)
Bonus : AB+10%

Désirs
Prestige : +1

Richesse : +1
Sexe : - 3
Violence : +2
Réputation : +1
Coût : 115 Points

Une fois Frozengod à terre une mêlée et un combat violent suivront pour la possession de l'arme, si les pjs laissent celle-ci aux mains d'un membre du village, Frozengod ne tardera pas à comploter contre le Warjhall en place et sa garde rapprochée (les pjs) et à déclencher une révolte.
Aux pjs de sentir le coup venir et de se débarrasser temporairement de Frozengod en l'enfermant le temps du scénar.

Le meilleur moyen de faire accepter Niels comme nouveau Warjhall restera de convaincre l'âme du village, par chance Bertha, « la vieille bique » comme certains l'appellent tout bas, est extrêmement vénale et se laissera facilement corrompre par une centaine de klidor (et oui quand même c'est pas donné) et la promesse de toucher une part des « recettes » du nouveau Warjhall.

Dans cette fête se trouvent des chefs de tribus voisines, des grands guerriers, c'est l'occasion de se faire une bonne pub.

Les pjs vont devoir jouer le rôle d'ambassadeurs à la place de Death, car celle-ci est tellement impulsive et peu maline qu'elle risquerait de tout gâcher.
Aux pjs d'imaginer tous les moyens pour rallier des piorads à leur cause, ceux-ci ne sont en général pas trop difficiles à convaincre quand il s'agit d'aller faire la guerre, mais demandez quand même aux pjs d'être convaincants, d'attiser les haines.

Ex :
- Raconter comment les dérigions traitent les piorads qu'ils font combattre dans les arènes.
- Se déguiser en dérigions et commettre des exactions en pays piorad (attention à ne pas se faire attraper…)
- Raconter comme au sud de la citadelle les terres sont fertiles, les villages faciles à piller et les femmes accueillantes…
- Leur promettre tout l'or des prises de guerre constituer une caisse noire pour payer certains Warjhalls pour qu'ils participent à la guerre avec leurs troupes

il y a 3 chefs de guerres présents dans le village pour le mariage :

Nigel Stürmhell : fortement porté sur la boisson et dirigé par un dieu très violent (hellspawn), lui et ses gars sont toujours prêts pour aller casser des têtes.
Frantzer Thornfield : C'était un bon ami de Orgünd Thomason et il en veux beaucoup à niels Tyr, cependant il est très respectueux des coutumes piorads, et un duel est un duel, cependant il en faudra beaucoup pour le convaincre de partir en guerre avec Niels
Bälger Raisumshwitz : Un grand chef en puissance, œil de braise, il a amené avec lui son unité qui regroupe des yeux de braises venus de plusieurs villages dont Brükenheim, calme et réfléchi il est pourtant extrêmement cruel. Il lui faudra à lui aussi des preuves de la vaillance de niels pour accepter son projet.

Certains Warjarls puissants pourraient avoir besoin de preuves de la vaillance de leur chef et de Death et demanderont des tests :

Ex :
Tuer un monstre/un lézard des glaces/etc…
Ramener 25 têtes de thunks/une unité de flocons de sang
Battre Nigel Stürmhell à la picole
Rendre la justice lors d'un événement imprévu (cf. article la justice piorad)

Improvisez sur les envies des joueurs (baston, folklore, sexe,etc…)

Puis à force de baratin de la part des pjs et de preuves de la force et de la qualité de chef de niels/death (avec l'aide de pjs car death est plutôt du genre expéditive et commence à trouver le temps long, dès qu'elle n'est pas couverte de sang) les chefs se rallieront à niels et créeront un 1er conseil de guerre.

Malheureusement le conseil ne pourra qu'aboutir à une conclusion facile : 4 tribus ne pourront jamais parvenir à faire tomber la citadelle.

Dès que Niels Tyr aura fait ses preuves pour les 3 chefs de guerre présents.
Le conseil de guerre demandera donc à niels de prouver sa valeur de chef et d'accomplir un véritable exploit pour pousser d'autres tribus à rejoindre leur armée. Un des meilleurs moyen serait de réussir à rallier les villages de l'autre côté de la grande forêt, ceux du fleuve gris et faire partir des coursiers vers les terres Piorads pour raconter l'histoire de ce grand chef de guerre qui va faire tomber la citadelle.

Pour convaincre les différents chefs de guerre des villages du fleuve gris, il faudra que niels réussisse à se débarrasser des thunks qui vivent dans la grande forêt et qui harcèlent les piorads bien à l'abris parmi les arbres, où la cavalerie ne peux pas agir.

La Grande Forêt qui fait Peeeuuuur (même aux Piorads)

Les 6 petits villages thunks qui vivent dans la forêt en on fait un territoire dangereux et mortel, des pièges sont présents partout, aussi bien pour la chasse au piorad que pour les biches, de nombreuses patrouilles d'unités de flocons de sang partent pour des expéditions punitives aux abords des villages Piorads et reviennent souvent avec un impressionnant tableau de chasse.
Bref dans cette végétation, la guérilla thunk à un énorme avantage et les Piorads souffrent.
Tout ça bien sur sans parler des bêtes sauvages qui arpentent cette forêt noire et obscure, les loups y sont légions et on dit qu'une meute de plus de 1000 individus y à élu domicile…

Selon le choix des pjs l'ambiance pourra être totalement différente, essayez de les pousser à faire une exploration (genre commando de reconnaissance) avec une petite troupe, avant de se lancer à l'assaut des village dans un véritable combat de masse avec toute leur armée, chose qui aura toutes les chances d'échouer :
ils ne connaissent pas le terrain
ils ne savent pas où sont leurs ennemis et quelle est leur puissance
ils n'ont aucune idée d'a quel point la forêt est dangereuse (cf. pièges et meute de loups)

si les pjs choisissent de partir avec un petit groupe, ils auront droit à un bel épisode à la ALIEN, et on leur confiera une unité de pisteurs, soit 10 hommes et 20 chiens.
N'hésitez pas à abuser des pièges dans un premier temps, puis faites intervenir une unité de flocon de sang, une fois qu'ils auront réussit à les éliminer, laissez mariner un peu vos pjs dans la froideur de la nuit (le moindre feu les ferait détecter) pourquoi pas les perdre en forêt, toujours au milieu de quelques pièges mortels et de la tension qui monte entre les guerriers.
Laissez éclater des duels, Death ne restera pas en reste pour déclencher des bagarres entre les survivants.

Déroulement jour par jour :

Pour les pièges j'ai utilisé ceux présents dans le supplément chroniques sanglantes et le scénario « l'enfant »

peu de temps après le départ, séparer les pjs en équipes de 3 et faire mourir un pisteur dans un piège devant le porteur, à l'agonie il demande a ce dernier de s'occuper de ses chiens.
Un pj récupère les chiens Dumbo (qui est hyper affectueux mais aboie tout le temps, la bave aux lèvres) et Pluto

La première nuit ; voir si ils font des tours de garde, les loups hurlent dans le lointain (ne pas insister dessus)
leur faire entendre des bruits, les bruits de la nuit, ils doivent avoir l'impression d'être suivis.
Si ils cherchent ils finiront par trouver Freigar un jeune guerrier pétri d'admiration (ou si un des pjs est piorad un membre de sa famille) qui les à suivis, il a 14 ans et viens d'obtenir son 1er chagar c'est donc une homme et il a voulu suivre les héros à la guerre.

Deuxième jour de marche : rien ne se passe de majeur, éviter les pièges, se reposer, être discret, (placer un ou deux éclaireurs/snipers thunks si l'envie vous prends qui les suivront sur 1 ou 2 jours si ils y arrivent)

Soir du 2ème jour : les loups hurlent, au campement on discute, un de pisteurs demande ce que c'est que d'être porteur d'un dieu ? a quel point leurs dieux sont puissants, etc…ce qu'ils veulent, leurs dieux, eux, il les questionne un peu quoi.

Dans la nuit les chiens aboient souvent, comme si quelque chose rodait autour.
Dumbo est le pire et personne n'arrive à le faire taire, il est comme enragé, niels commence à s'en prendre au pj qui garde dumbo, et lui dit de faire taire ce clébard de merde

Les chiens sont bruyants pendant la nuit.
Le lendemain deux chiens ont disparus.

3ème jour : la forêt est oppressante, il fait plus froid, les pjs ont de plus en plus l'impression d'être observés ; les pièges sont meurtriers, tuer 1 ou 2 hommes ; la paranoïa s'installe, Dumbo aboie constamment, entraînant les autres chiens, impossible d'être discret, Death est excédée !

3ème nuit : les loups hurlent, cette nuit ont les entends très fort. Si les chiens n'ont pas tous été tués par niels, il y aura un moment dans la nuit où tous disparaissent, suis des grognements des aboiements, un bruit de combat, visiblement ils ont chopé quelque chose.
Le temps que les pjs arrivent, il n'y a plus rien si ce n'est les cadavres des chiens, il ne reste plus que le bon vieux Dumbo, la bave aux lèvres, blessé à la patte gauche.
(en fait c'est le loup gris et quelques loups qui à réglé leur compte aux chiens)

4ème jour ; les pjs approchent du centre de la forêt, moins de pièges de ils entendent régulièrement des bruits dans la forêt, puis des bruits de course lorsqu'ils s'approchent où reculent, ils sont suivis et ils le sentent, non loin ils entrevoient une petite colline avec un amas de gros rochers, ils devraient y être pour la nuit si ils accélèrent le pas.
Même en forçant le pas, les pjs arriveront en début de nuit au rocher, ils n'auront pas eu le temps de se reposer, les loups attaquent. Seule solution, la fuite.

La course poursuite doit être haletante, certains tombent se relèvent, un piège, ou un tronc d'arbre viendra croiser la route des pjs au plus mauvais moment. Il faut porter Dumbo.
Les premiers rattrapés seront bouffés, le grand loup gris mettra 5 round à apparaître dans un hurlement qui glacera le sang de toute personne présente, les loups stopperont alors leur agression et commencerons à s'organiser pour encercler les joueurs.

Une fois encerclés laissez les pjs flipper se demandant ce que veulent les loups, qui n'attaquent pas, mais maintiennent la pression, grognant, menaçants, la bave aux lèvres, montrant les crocs, leur chef arrive lentement, ses yeux verts vifs brillants dans le noir, il reste caché là dans l'ombre et les joueurs ne voient rien d'autre que ses yeux, les loups et le loup gris attendront que les joueurs prennent l'initiative, soit de parler, soit de combattre, etc…
Puis la créature dont on ne voit que les yeux et qui semble être le chef, se montrera et se mettra à parler d'une voix grave et puissante, mais dans la langue humaine…
(le loup gris est un loup de delinelle monstrueux de 2 mètres au garot, de quoi stopper plus d'un porteur, de plus les armes n'ont pas vraiment envie de rester au milieu de la forêt où personne ne les retrouvera avant bien bien longtemps…)
Leur expliquer ce que veulent les loups, récupérer leur forêt, ils ont beau être plus d'un millier ils sont vulnérables face aux thunks qui se planquent derrière leurs palissades de bois avec leurs arcs.

Autre problème, même si les loups aident les piorads à trouver les villages et éliminent les éclaireurs thunks, il faudra que les piorads trouvent un moyen pour que les thunks s'engagent dans un combat de masse et sortent de leurs villages qui même si ils ne sont pas fortifiés donnent un malus de -2

Retour au village chercher les troupes, préparation du combat :

L'âme du village leur racontera une histoire avant qu'ils ne partent au combat.
(celle de Whill le guerrier Piorad et de Loup aux yeux jaunes le thunk qu'on trouve dans le livret de base)

Le loup gris de delinelle est un monstre, doté d'une formidable volonté il à pris le contrôle de ce territoire et règne sans partage sur sa meute, mais la forêt ne lui appartient pas totalement il est conditionné à rester en son cœur par les thunks à l'est et les piorads à l'ouest.
Ce loup est un monstre qui à acquis une intelligence exceptionnelle et la faculté de parler.
Entre deux grognement il leur dira qu'ils ont violé sont territoire que cette forêt est sa forêt et que pour cela ils vont mourir,

Selon la réaction des pjs :

- Il va proposer une alliance aux humains, pour se débarrasser des thunks et faire de la forêt le seul territoire des loups ; le fleuve gris représentera la frontière à ne pas franchir.

- Il va les bouffer

Aux pjs d'établir un plan de bataille avec les loups, de revenir chercher leur armée, puis de partir à la conquête de la grande forêt.

Bien sur les thunks auront pris soin de faire suivre les Piorads par quelques chasseurs et comprendront aisément qu'ils se préparent à la guerre.
Un combat de masse nocturne avantagerais pas mal les Piorads étant donné que les loups pourraient être leurs yeux et leurs oreilles et leur indiquer la position des troupes ennemies.
Comptez les 4 villages Piorads, plus environ 8 villages thunks avec une majorité d'unités archers, flocons, scouts, ils ont en effet moins utilité des unités de cavaliers que d'autres villages.
Les thunks devront en tout état de cause être plus nombreux.

Massacrer tous les thunks qui se terraient dans la grande forêt depuis des décennies est un véritable exploit que les piorads seront reconnaître à leur juste valeur, ainsi 10 villages du fleuve gris rejoindront l'armée de Niels désormais connu sous le nom de Loup Gris en souvenir de son extraordinaire capacité à faire des loups les alliés des Piorads (bien sur c'est certainement au marchandage des pjs que cela est dû mais bon…).
Au retour du combat une grande fête sera organisée, les tatoueurs seront mobilisés pour œuvrer sur chaque guerrier

Discours de Niels au au début de la fête :

« Ce soir nous allons fêter la victoire, car nos frères du fleuve gris pourront vivre tranquillement sans ces chiens de thunks cachés dans les fourrés.
Mais surtout ce soir, nous allons honorer nos morts, nous les Piorads, les plus valeureux des guerriers, nous sommes immortels tant que nos fils et les fils de nos fils racontent à leur entourage la glorieuse fin de leur lointain aïeul !
Alors parlez entre vous ! racontez en partageant une bière comment votre cousin est mort dans la bataille tenant 3 thunks en respect, comment votre frère est tombé pour vous sauver la vie…
Faites vivre les légendes, car bientôt se sont à leurs femmes et à leurs fils en pleurs qu'il faudra raconter ces histoires, et il faudra que tous puissent être fier Du sang Piorad qui coule dans leurs veines !

Maintenant place aux vivants, je vous félicite tous pour votre bravoure, ce soir nous allons danser et boire, et demain nous aurons une journée de repos, les tatoueurs en profiteront pour marquer nos corps de nos faits de guerre.
Ainsi nous seront fin prêts pour aller affronter le véritable ennemi, pour aller prendre ce qui nous est dû, la-bas loin dans le sud après la citadelle du nord. Et dans 1000 lunes on entendra encore parler des Piorads qui ont mené ces pédés de dérigions à leur perte ; et de Loup Gris et de son dieu Death.
Oui mes frères nous allons vaincre, oui mes frères mon nom est désormais « Loup Gris », et dans quelques temps nous allons festoyer sur les restes brûlants de la citadelle ! »

Une armée de 2 tribus venue des alentours de byrd (si les pjs ont envoyé des coursiers propager la légende de Niels) rejoindra aussi les troupes.
Et 3 villages traversés en se rendant vers la citadelle pourront être ralliés.
Plus les 4 tribus du début
Pour un total des troupes environ de 3500 hommes

La Citadelle des glaces

Une fois les troupes réunies (attention, l'armée nécessaire à la réussite de l'attaque est considérable) aux pjs de tout organiser, intendance, ravitaillement des troupes, mise en place des porteurs dans les unités, plan de bataille, stratégies, construction d'un bélier, etc…
bien sur c'est Niels Tyr et Death qui en récoltent tout les lauriers (n'oublions pas que les Pjs doivent rester dans l'ombre et s'assurer que leur plan se déroule bien)
Ceux-ci peuvent quand même participer à la bataille en tant que leaders d'unité.
Vous devez la décrire (ou la jouer si vous aimez beaucoup les combats de masse)comme grandiose, la masse de la meute piorad est impressionnante, mais la citadelle est bien protégée…
La nuit précédent l'attaque un visiteur mystérieux arrivera au camp Piorad, cet homme n'est ni plus ni moins que le vieil homme des montagnes un possédé qui s'est donné le rôle de « protecteur » des piorads. Il voudra parler seul avec niels et ne tolérera aucune interférence des pjs.
En fait il sera là pour parler à Death et donner du moral aux troupes par son seul passage qui est un bon présage.
Le vieil homme des montagnes convaincra death de prononcer un discours incitant les Piorads à la conquête de Taneaphis, exacerbant les haines envers les derigions,…
(si les pjs n'ont pas pensé à faire venir des renforts de Byrd, le vieil homme amènera 2 tribus)

Une fois la porte ouverte, le couple Death - Niels Tyr fera son entrée sur un énorme chagar.
Death cherchera Axel dans la mêlée et finira par le trouver, aux pjs de s'occuper de sa garde personnelle de 5 porteurs mineurs niels se jettera sur axel et lui fendra le crâne. Mais pas trace de sneaker.

Les pjs auront aussi fort à faire avec Marcel N'jobo qui s'est vu confier le commandement d'une unité d'avant garde, son prestige et sa réputation sont tels que les hommes scanderont son nom lorsqu'il combattra un autre porteur.
(Marcel jouera à fond l'intimidation pour donner un malus à l'autre porteur)
Marcel sera équipé d'une demi plaque et d'un bouclier et ne refusera aucun duel.

Une fois les piorads entrés dans la citadelle, les dérigions se replieront dans les murailles intérieures, mais de nombreux combats continueront sur les remparts où restent tous ceux qui n'ont pas eu le temps de faire retraite.
Sur les remparts, des cuves d'alcool seront tournées vers la cour de la citadelle et renversées (si les pjs ne l'empêchent pas) les dérigions mettrons ensuite le feu à la cour intérieure, brûlant une grande partie de piorads.

Les piorads devront prendre d'assaut les murailles intérieures pour vaincre enfin.
Les piorads fêteront toute la nuit, les corps seront jetés aux chagars ainsi que les enfants, les civils seront torturés et les femmes violées avant d'être tuées, ils ne laisseront personne en vie, puis au petit matin après avoir pris toutes les vivres et quelques esclaves en guise de pâtée de chagar pour la route ils repartiront dans la brume matinale, vers le sud et ses petits villages accueillants.

Death enragée et ses guerriers les plus proches resteront dans la citadelle en ruine pour chercher sneaker, pendant que le gros des autres tribus piorads déferlera vers le sud pour 2 mois de pillage intensif. Qui nécessiteront une mobilisation importante de troupes de Nerolazarevskaya.

Death et niels continuerons à chercher de manière obsessionnelle Sneaker dans les décombres de la citadelle, jusqu'à ce que les unités mercenaires thunks viennent les tuer.

Les personnages n'auront plus qu'à s'éclipser (avant les unités mercenaires, ou après, ce qui prévoira quelques morts mais un suspense haletant pour sauver sa peau) et apprendre par la suite que des mercenaires thunks reprendront les ruines de la citadelle à Niels Tyr (FdS p 54).
Nerolazarevskaya sera alors leur prochaine destination.

Qu'est devenue Sneaker ?

Cette dernière sentant venir la fin quand les Piorads sont entrés dans le fort à utilisé son pouvoir disparition et réapparaitra d'ici quelques semaines.

Exemple de déroulement de la bataille
(cf. règles de combat de masse made in Askorahn)

TROUPES CITADELLE

PIORADS
10 Pisteurs : 205 NB 10
16 Cavaliers légers piorads : 280 NB 100
20 Cavaliers piorads : 300 NB 50
11 Cavaliers lourds piorads : 450 NB 50
6 Yeux de braise : 375 NB 25

NB
80 + 1500 + 900 + 500 + 100=3375

PV
1640+4200+5400+4500+1875= 19730 PV
+ PJ (à rajouter)

DERGIGIONS
5 Avant garde : 15 NB 10
2 Frondeurs : 75 NB 50
12 Phalange : 450 NB 100
3 Cavaliers lourds : 260 NB 20
2 Chars de guerre : 205 NB 5
Garde Impériale : 700 NB 100

NB
50+100+1200+60+10=1420

PV
75+150+5400+780+410=6815

Dans la citadelle x 5= 34075
Après action stratégique mise en place des cordages, échelles, et assaut bien réalisé la citadelle passe a X4 dans la citadelle x 4=27260
Si l'action stratégique bélier est mise en action, la porte est cassée et le niveau de la citadelle baisse a x3 car les dérigions se réfugient dans les murailles intérieures Dans la citadelle x 3=20445

En comptant qu'il a fallu 4 heures de siège pour faire cela les troupes derigions sont donc a 20445 - 600= 19845
les troupes Piorads sont à 19730 - 600=19130

Il faut donc récupérer : 715 points pour les pjs

Tuer de macèdes : strat 70 + commandement 70 +70 +75 de la valeur de l'arme = 285
Tuer marcel n'jobo en duel (héro) : 100 points

Reste encore 330 points à récupérer en tuant d'autres porteurs
1 officier protégé par sa garde :40
Les 2 portes étendards cachés derrière les murailles :30
Tuer les 5 porteurs mineurs qui attaquent ensemble : 25

La meilleure solution est de prendre d'assaut la deuxième muraille intérieure si ils en ont le temps avant que les 10 heures de combat du jour ne soient écoulées (ensuite ils ont besoin de repos)

Libre à vous de rajouter plus d'armes, voilà juste les principales.

Les armes « essentielles » de la citadelle :

Sneaker et **Axel de Macèdes**
Arkus et Marcel n'jobo

Oldskin *Prestige 21*
Vieillissement (35pts)
Attaque rapide +30% (20pts)
Discrétion +40% (20pts)
Art dérigion +40 (10pts)
Ag Accrue (+4) (40pts) (automutil -5)
Déplacement temporel (25pts)
Acide (15pts) (+1col/+4) _Maléd Vieill accéléré (-5pts)

Cimeterre
Initiative : +2
Dégâts : G
Bonus :

Désirs
Prestige : +0
Richesse : -1
Sexe : -2
Violence : +2
Réputation : +3

Coût : 155 Points

Blitz *Prestige 11*
Combat monté (50pts)
Commandement +20% (5pts)
Destruction (25pts)(sur vorozion -10)
End accrue +3 (30pts)

Bond (5pts)
Immu feu (25pts)

Violence exacerbé (-5pts)

Lance
Initiative :
Dégâts : G
Bonus :

Désirs
Prestige : +2
Richesse : +0
Sexe : +1
Violence : +7
Réputation : +1

Coût : 125 Points

Havock
AB critique (20pts)
Force accrue (+4) (40pts)
Art vor +40% (10pts) (taamish + (-5))
Régénération (25pts)
*Lame vibrante (6*j +4col) (20pts)*
Init accrue (20pts)

Epée longue

Initiative : +8
Dégâts : G
Bonus : AN +10%

Désirs
Prestige : -1
Richesse : +1
Sexe : -2
Violence : +2
Réputation : +3

Coût : 120 Points

Dust
Combat masse (50pts)(naenerg+ (-5))
Séduction +25% (5pts)
Bouche (5pts)
Protec accrue exo (20pts)
Pointfaible (25pts)(sacrifice -5)
Commandement +40% (10pts)
Absorbtion Agilité (30pts)
Combi déf crit (30pts)

Peur Incontrôlable (villes)(-10pts)

Espadon
Initiative : -5
Dégâts : I
Bonus : AB +10%

Désirs
Prestige : +1
Richesse : -1
Sexe : +1
Violence : +2
Réputation : +2

Coût : 155 Points

Les 5 porteurs Mineurs :
Rapière : AR crit
Trident : téléportation
Epée courte : tronçonneuse
Masse de guerre : AN inc 75%
Glaive : Transformation

Les armes « essentielles » des Piorads : Death *et* ***Niels***
Les pjs

Hellspawn *(M) Prestige 22*
Point faible (25 pts)
Condition : pas sur un Hysnaton (-5 pts)
Attaque rapide +30% (30 pts)
*Attaque rapide critique x 2 (2*20 pts)*
*Dommages accrus : +2 colonnes (20 pts)**
Combinaison défensive (35 pts)
Esquive +30% (30 pts)
Equitation +40% (20 pts)
Force +3 (30 pts)
Augmentation temporaire Endurance (10 pts)
Condition : pas sur une Sekeker (-5 pts)
*Composition obsidienne (20 pts)**
Désir atrophié richesse (-5 pts)
Désir exacerbé violence (-5 pts)
Porteur : Nigel Stürmhell

Massue
Initiative : -2
*Dégâts : H**
Bonus : AN+5%
Assommer

Désirs Prestige : +2
Richesse : -8
Sexe : - 1
Violence : +11
Réputation : +1
Coût : 250 Points

Frozengod *si les pjs ont réussit à la rallier à leur cause.*